

株式会社gumi

2020年4月期
第2四半期決算説明資料

2019年12月

The logo for gumi, featuring the word "gumi" in a bold, lowercase, sans-serif font. A red line starts from the left, goes down, then right, and then up to form a partial frame around the text.

目次

■ 業績の振り返り（連結）	03
■ 業績予想	10
■ サービス状況	12
■ 事業状況	15
・モバイルオンラインゲーム事業	
・新規事業	

業績の振り返り（連結）

- Q2は、営業利益、経常利益ともに9月6日に公表した業績予想を上回って着地
- モバイルオンラインゲーム事業は、一部タイトルの大型プロモーション実施に伴う増収効果が一巡したことからQonQで減収も、主カタイトルが好調に推移したこと及びコストの削減等により、増益を達成
- 新規事業は、XR領域及びブロックチェーン領域において、出資先を通じたコンテンツの新規配信等、事業展開が順調に進捗

連結決算概要

- ✓ Q2の売上高は40.7億円、営業利益は1.8億円、経常利益は1.7億円にて着地
- ✓ 新規事業における投資有価証券評価損及び関係会社株式評価損により、Q2に特別損失1.6億円を計上

Q2 サービス状況

- ✓ 9月5日に出資先であるフィナンシェがブロックチェーン技術を活用したドリーム・シェアリング・サービス『FiNANCIe』を本リリース
- ✓ 10月1日に新たにgumi X studioを設立し、同社に対し当社の連結子会社であるgumi X Reality が保有するXR事業におけるコンテンツ開発にかかる資産等を吸収分割の方法により承継

トピックス (11月以降)

- ✓ 11月14日に『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』（スクウェア・エニックス配信）(※)国内版の配信を開始
- ✓ 11月26日に当社グループにて、『ブレイブ フロンティア』のIPを活用した新しいブロックチェーンゲームの開発を行うことを決定

『WAR OF THE VISIONS』

ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』

(スクウェア・エニックス配信) (※)

- 『ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス』の世界観を受け継いだタクティカルRPG
- 11月14日に配信開始後、売上ランキングが10位圏内を推移する等、好調な立ち上がり
- 海外言語版に関しては、今期中の配信を予定。収益力の更なる強化を図る

配信後約1ヶ月で500万ダウンロード突破！



Q2 ハイライト

- ✓ 売上においては、タガタメの大型プロモーションによる効果が一巡したこと等により、QonQで減収に
- ✓ 営業利益においては、広告宣伝費の減少等に伴い販管費が減少し、QonQで増益に

売上高

40.7億円

YonY Δ 28.9% QonQ Δ 15.4%

営業利益

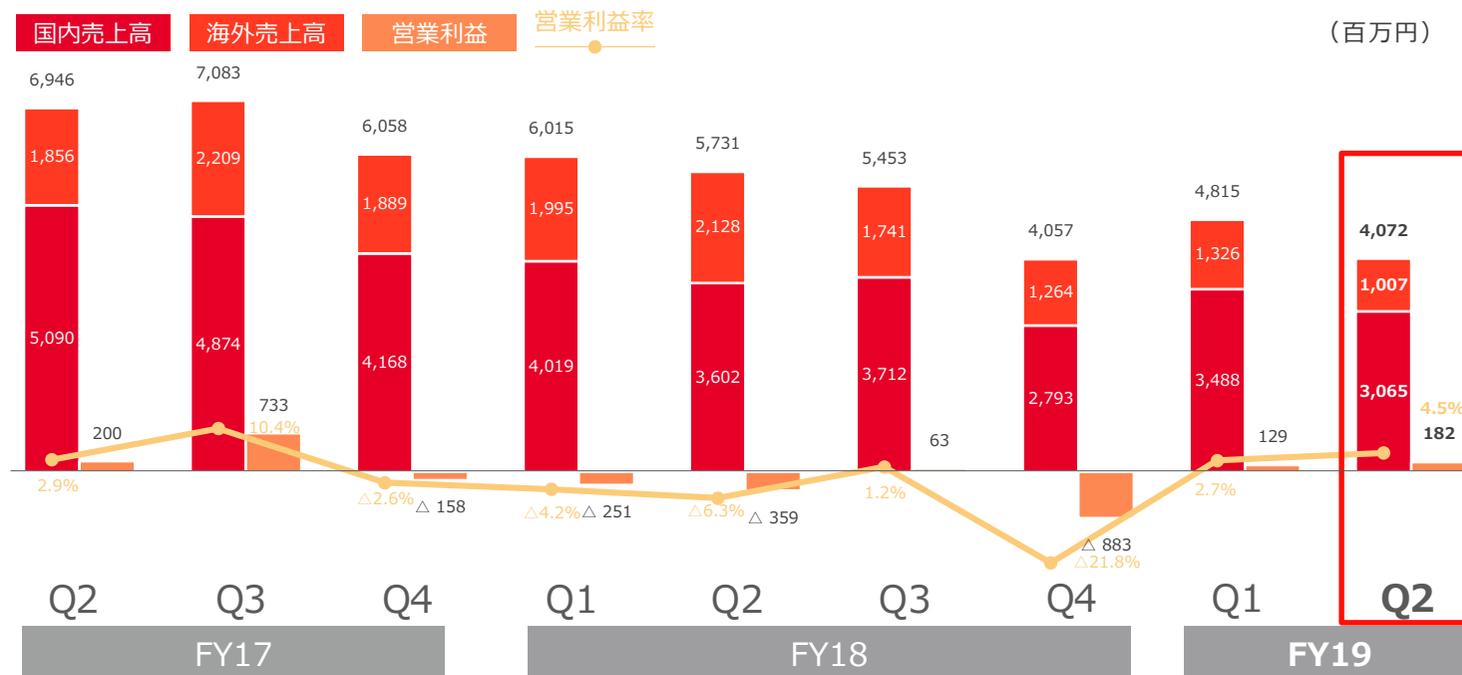
1.8億円

YonY - QonQ +40.7%

海外売上高比率

24.7%

売上高及び営業利益



(百万円)	FY19 Q2	FY18 Q2	前年同期比	FY19 Q1	前四半期比
売上高	4,072	5,731	Δ 28.9%	4,815	Δ 15.4%
売上原価	2,972	4,130	Δ 28.0%	3,347	Δ 11.2%
売上総利益	1,099	1,600	Δ 31.3%	1,468	Δ 25.1%
売上総利益率	27.0%	27.9%	-	30.5%	-
販売管理費	917	1,959	Δ 53.2%	1,338	Δ 31.5%
営業利益	182	Δ 359	-	129	+40.7%
営業利益率	4.5%	Δ 6.3%	-	2.7%	-
経常利益	170	Δ 476	-	41	+313.9%
親会社株主に帰属する四半期純利益	138	Δ 495	-	Δ 171	-

Q2 ハイライト

- ✓ 開発費は、大型タイトルの配信が間近であったこと等により、QonQでは増加
- ✓ 広告宣伝費は、大型プロモーションの実施がなかったこと等により、QonQで大幅に減少

開発費

20.0億円

YonY Δ 8.1% QonQ +14.4%

広告宣伝費

3.0億円

YonY Δ 74.8% QonQ Δ 54.0%

対売上高広告宣伝費比率

7.6%

(Q2累計期間)

11.0%

開発費及び広告宣伝費

(百万円)

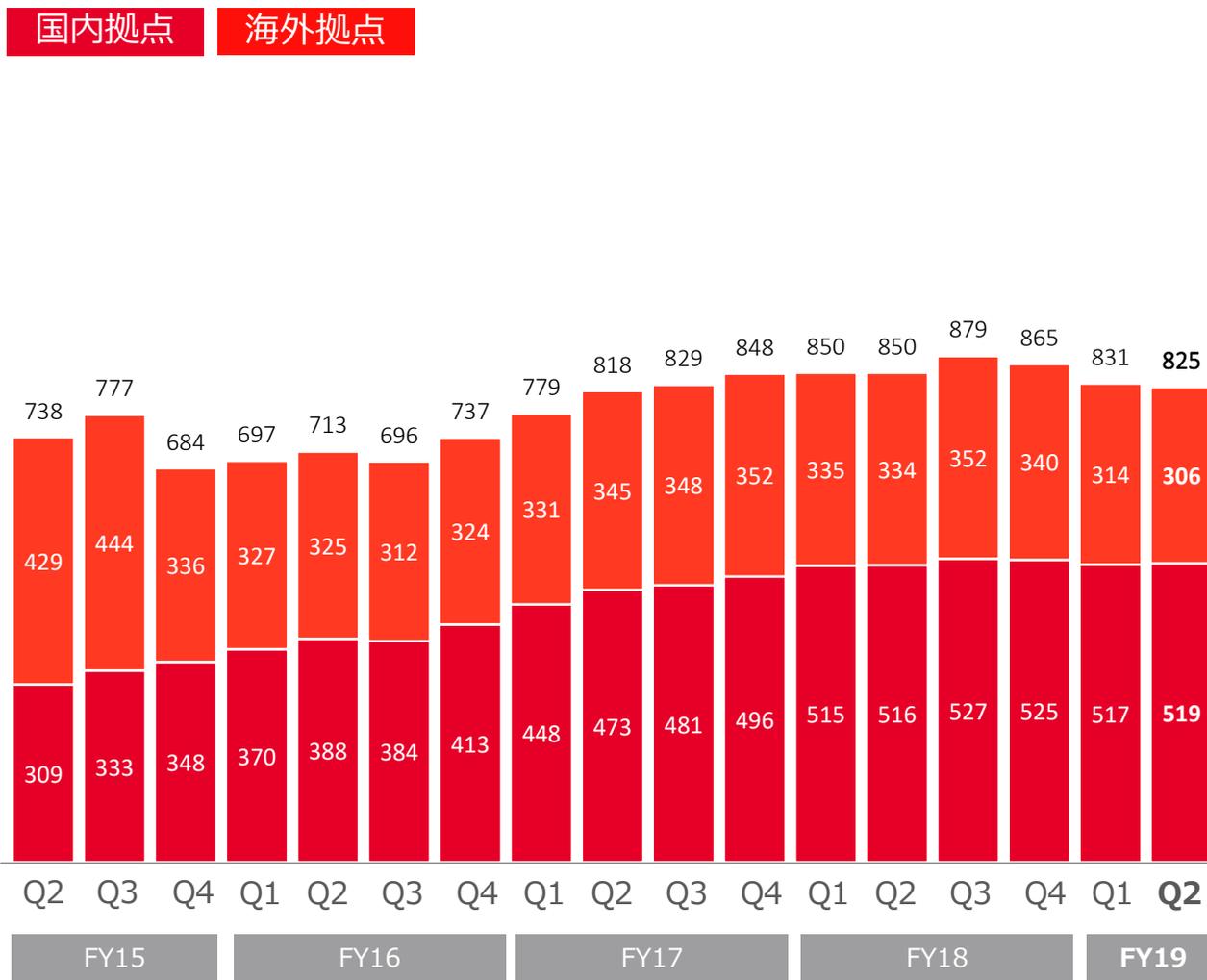


(百万円)	FY19 Q2	FY18 Q2	前年同期比	FY19 Q1	前四半期比
売上原価	2,972	4,130	Δ 28.0%	3,347	Δ 11.2%
支払手数料	1,188	1,436	Δ 17.3%	1,550	Δ 23.3%
人件費	929	996	Δ 6.7%	946	Δ 1.7%
外注費	1,071	1,180	Δ 9.3%	803	+33.3%
通信費	346	435	Δ 20.4%	326	+6.3%
その他	Δ 563	81	-	Δ 278	-
販売管理費	917	1,959	Δ 53.2%	1,338	Δ 31.5%
広告宣伝費	308	1,225	Δ 74.8%	669	Δ 54.0%
人件費	269	341	Δ 21.0%	292	Δ 7.9%
その他	339	393	Δ 13.6%	375	Δ 9.6%

Q2 ハイライト

- ✓ 人員数は、QonQで概ね横ばい
- ✓ 引き続き経営資源の選択と集中を推進し、人員の適正化を継続

人員数（連結）



人員数（連結）

825人

国内人員

519人

海外人員

306人

Q2 ハイライト

- ✓ 現預金は、銀行借入の返済等によりQonQで減少するも、70.7億円と引き続き高い水準を維持
- ✓ 純資産比率は、70.8%と健全な水準を維持

現金及び預金

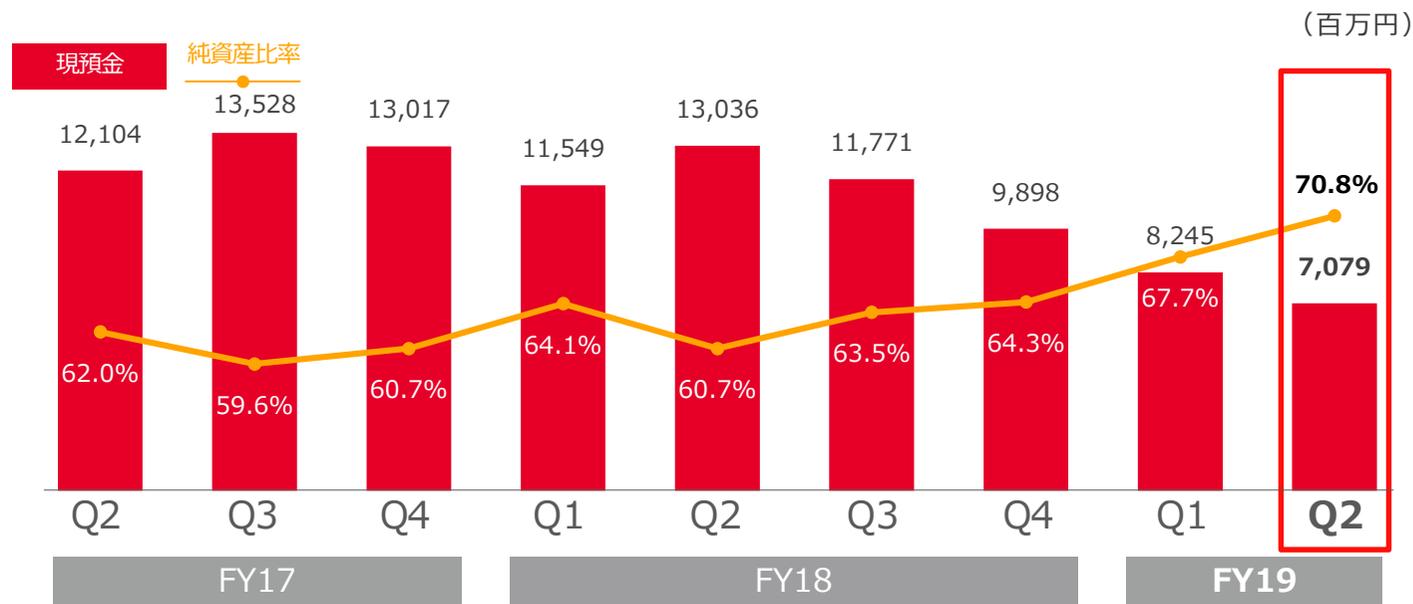
70.7億円

YonY Δ 45.7% QonQ Δ 14.1%

純資産比率

70.8%

現預金及び純資産比率



(百万円)	FY19 Q2	FY18 Q2	前年同期比	FY19 Q1	前四半期比
流動資産	9,857	17,477	Δ 43.6%	11,692	Δ 15.7%
現金及び預金	7,079	13,036	Δ 45.7%	8,245	Δ 14.1%
固定資産	9,435	6,447	+46.4%	8,150	+15.8%
総資産	19,293	23,924	Δ 19.4%	19,842	Δ 2.8%
流動負債	5,040	5,342	Δ 5.6%	5,463	Δ 7.7%
固定負債	601	4,048	Δ 85.1%	952	Δ 36.8%
純資産	13,650	14,533	Δ 6.1%	13,427	+1.7%

業績予想

- 売上に関しては、『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』（スクウェア・エニックス配信）^(※)の売上寄与等を想定し、QonQで増収を見込む
- 営業利益、経常利益に関しては、『乙女神楽』の大型アップデートに伴う外注費の増加や、『ファンキル』の5周年施策に伴う広告宣伝費の増加等、一時的なコストの増大を想定するも、QonQで増益を見込む

Q3 業績予想

売上

- ✓ FFBE幻影戦争 国内版の配信による大幅な増収を見込む
- ✓ 乙女神楽は今冬実施予定の大型アップデートにより増収を見込む
- ✓ その他主力タイトルは、堅調に推移することを想定

費用

- ✓ 開発費は、乙女神楽の大型アップデートに伴う外注費の増加等を想定し、QonQで増加を見込む
- ✓ 広告宣伝費は、10月に5周年を迎えたファンキルの大型プロモーション、並びに、乙女神楽の大型アップデートに伴うプロモーションの実施等により、QonQで増加を見込む

(百万円)	FY19 Q2予想	FY19 Q2実績	FY19 Q3予想	増減 (Q3予想-Q2実績)
売上高	4,200	4,072	5,000	+928
営業利益	100	182	400	+218
経常利益	50	170	350	+180

サービス状況

- 11月14日に『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』（スクウェア・エニックス配信）^(※)の配信を開始
- 今後は年間3～4本のタイトルを継続的に配信し、大ヒットタイトルの創出を目指す

開発中のタイトル数



主なタイトル

オリジナル

- 引き続き、複数の大型タイトルの開発を継続

他社IP系

- 『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』国内版の配信に伴い1本減少
- 『WAR OF THE VISIONS ファイナルファンタジー ブレイブエクスヴィアス 幻影戦争』海外言語版を今期中に配信予定
- 引き続き、複数の有力IPホルダーとの協議を継続

開発受託

- 『ファンタジア・リビルド』をパイプラインに追加
2020年に配信予定

※ 2019年12月6日時点でβ版開発フェーズ以降の本数をカウント
同一タイトルの海外言語版は、日本語版、海外言語版でそれぞれ1タイトルでカウント

『ファンタジア・リビルド』

- KADOKAWAのライトノベルレーベル『ファンタジア文庫』の人気作品がクロスオーバーするRPG
- KADOKAWAとDMM GAMESの合同プロジェクトに、当社が企画・開発として参画



2020年に配信予定

事業状況

モバイルオンラインゲーム事業

FY14配信



ファンキル

- ✓ 海上編施策や5周年に合わせて実装した新章や新機能の追加等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施やファンイベント開催等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY15配信



FFBE (※)

- ✓ 4周年記念施策の実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 年末年始施策の実施等により、引き続きユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY15配信



タガタメ

- ✓ 全世界1000万人突破キャンペーン及び有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 年末年始施策及び4周年の大型施策の実施等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る



クリユニ

- ✓ 人気アニメとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 有力IPとのコラボ実施等により、売上の維持、拡大を図る

FY19配信



乙女神楽

- ✓ リリース100日記念キャンペーン実施等により、ユーザーベースの回復に成功するも、引き続き継続率等に課題
- ✓ ハーフアニバーサリーキャンペーンやゲーム内コンテンツの大型改修により、ユーザーベース及び売上の拡大を図る

FY13配信



ブレフロ海外言語版

- ✓ 大型の季節イベント及び新機能、ストーリーの追加等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 6周年施策及び有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上の維持を図る

FY16配信



FFBE海外言語版(※)

- ✓ 有力IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は好調に推移
- ✓ 年末年始施策の実施等により、引き続きユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

FY16配信



クリユニ海外言語版

- ✓ 人気アニメとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上は堅調に推移
- ✓ 11月28日より中東地域への配信を開始。引き続き売上の維持、拡大を図る

FY17配信



タガタメ海外言語版

- ✓ 海外オリジナルユニットの投入や自社IPとのコラボ等により、売上は堅調に推移
- ✓ 2周年に合わせたメジャーアップデートや自社IPとのコラボ実施等により、ユーザーベース及び売上の維持、拡大を図る

新規事業

Tokyo XR Startups
Seoul XR Startups
Nordic XR Startups

THE VENTURE REALITY FUND

インキュ
ベーション事業

グローバル
投資事業

 **gumi X Reality**

コンテンツ
開発事業



- 東京、韓国、北欧累計で46社に出資。インキュベーションプログラムを終了した40社の内、35社が追加の資金調達を完了
- TXS第4期までの累計における投資倍率^(※)は、約4.3倍と順調に進捗

Tokyo XR Startups

- ✓ 第4期までの参加企業21社全てが追加の資金調達を完了
- ✓ 2019年10月に第6期のプレプログラムを開始

Seoul XR Startups

- ✓ 第4期までの参加企業9社の内、7社が資金調達を完了
- ✓ 第1期参加チームのAtticfabが、2018大韓民国IMPACT-echにおいて大賞を受賞

Nordic XR Startups

- ✓ 第1期及び第2期プログラムを終了した10社の内、7社が追加の資金調達を完了
- ✓ 2019年に第2期プログラムへの参加企業を新たに2社採択

(※) 当社の連結子会社TXSの第4期インキュベーションプログラムまでの投資実績をもとに算出
投資倍率は、 $(\text{TXSの実現利益} + \text{TXSの未実現利益} + \text{TXSの投資総額}) \div (\text{TXSの投資総額})$ にて算出
実現利益は、 $(\text{投資先のExitに伴うTXSの回収額} - \text{当該投資先へのTXSからの投資額})$ にて算出
未実現利益は、 $(\text{現在株式を保有している投資先の、直近のバリュエーションに基づく株式評価額} \times \text{TXSの持分比率}) - (\text{当該投資先へのTXSからの出資額})$ にて算出
株式評価額に関しては現時点において算出した企業価値であり、当社の将来の収益を必ずしも保証するものではありません



『ソード・オブ・ガルガンチュア』 2019年6月7日 リリース

- VRならではの没入感が体験できる、剣戟をテーマとしたVRオンラインアクションゲーム
- 発売開始後、早々にSteam売上ランキング1位を獲得
- 12月5日に大型アップデートを実施。ユーザーベース及び売上の拡大を図る



➤ 今後市場の拡大が見込まれるVTuber領域において、13社の有力企業に投資を実行

主な投資先



Activ8 :
YouTubeチャンネル登録者数延べ350万人を超えるトップバーチャルタレント『キズナアイ』も参加するプロジェクト『upd8』を展開。50組以上の多様なタレントが参加



Plott :
リリース半年後で月間2000万再生を突破した、YouTubeショートアニメーションプロジェクト「テイコウペンギン」の運営。2019年7月に3000万円の資金調達を実施



ActEvolve :
VRライブ配信プラットフォーム『VARK』の開発・運営。2019年8月24日~25日に国内最大級のVRライブ『Vサマ』を実施



アンビリアル :
スマートフォンで自身のアバター作成から配信までを行えるライブSNS型プラットフォーム『トピア』を開発・運営



mikai :
チャンネル登録者数15万人の『花鋏キョウ』を有する歌唱に特化したVTuberプロダクション『Re:AcT』を運営。既に20体以上のVTuberを配信



BUZZCAST :
インフルエンサーマーケティングサービス『BUZZCAST』の運営及びYouTubeで月間最多再生回数500万回を超えるオリジナル2次元チャンネルの運営



ZIG :
VTuberのファンコミュニティ『MeChu』（みーちゅー）を開発・運営。VTuber55名が所属するプロダクション『OPEN BETA』を展開



UNISONLIVE :
高品質な歌ってみた系VTuber『ウタゴエ放送部プロジェクト』の開発及び運営。YouTubeにおける最多再生回数27万回を突破

- 「株式会社gumi Cryptos」を設立し、ブロックチェーンに係る事業を吸収分割により承継
- 有力企業への出資及びコンテンツの開発を通じ、将来の収益基盤の構築を図る

gumi Cryptos

投資事業

コンテンツ
開発事業

gumi
Cryptos

FINANCIE
フィナンシェ

 double jump
.tokyo

- 複数の海外有力企業との戦略的提携を実施。当該企業の日本進出に際し、マーケティング、コンサルティング、ステーキング等のサポートを実施
- 韓国におけるKlaytnガバナンス協議会に日本代表としてgumi Cryptosが参画

戦略的提携先



日本市場進出に向けた戦略的パートナーシップ契約の締結



韓国のブロックチェーンガバナンス協議会に参画

➤ 主にgumi Cryptos及びgumi Cryptos Capitalを通じ、17社の有力企業への投資を実行

主な投資先



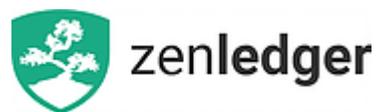
Vega Protocol :

分散ネットワーク上でデリバティブ取引を可能とするプロトコルの開発



Tassat :

シームレスに金融資産の譲渡と決済が可能なブロックチェーンプラットフォームの開発



ZenLedger :

暗号通貨取引を行う投資家向け収益計算・税金計算ソフトウェアの開発



Agoric :

オープンなJavaScriptベースのオブジェクト機能（ocap）プログラミング層を開発し、安全なスマートコントラクトを実現



Evercoin :

取引所に組み込まれたモバイル暗号通貨ウォレットの提供



Origin :

仲介なしで車や住居等の掲載やシェアが可能なマーケットプレイスを作成できるプロトコルの開発



Robot Cache :

ダウンロード版ゲームの販売・再販ができる分散型プラットフォームの開発



OpenSea :

ブロックチェーンゲームのアイテムなどを売買できる取引所の開発



Spacemesh :

高い効率性とスケーラビリティを実現する次世代型スマート・コントラクトのプロトコルの開発



Theta :

動画配信を高速かつ低コストで行うことができる分散型ネットワークの開発。2019年3月メインネットローンチ
※gumi venturesより投資を実行

『BRAVE FRONTIER HEROES』

- ブロックチェーン市場における更なる競争力の強化を図るべく、当社グループにてブロックチェーンコンテンツの開発を行うことを決定
- 当社グループの投資先であるdouble jump.tokyoが配信を行っている「My Crypto Heroes」のゲームシステムを活用し、当社グループが有するブレイブ フロンティアのIP（ゲームキャラクター等）を掛け合わせた、新しいブロックチェーンゲームの開発を実施
- 配信はdouble jump.tokyoが行い、当社は収益の一部を法定通貨にて受領



×

Alim



『FiNANCiE』 2019年9月5日 本リリース

- ユーザービリティの観点から、iOSやAndroid上からも利用可能に
- 著名人である箕輪厚介氏を含め、新規オーナーが続々参加。参加者数は現在60名を突破
- 自己実現を支援する新時代クリエイター・モデル発掘オーディション「MUSA」とコラボレーション。一次審査通過者はFiNANCiEのオーナーとしてデビュー予定



箕輪厚介氏も、
FiNANCiEでリアルな村づくりを目指す！

免責事項

本資料は、株式会社gumi（以下「当社」といいます。）並びにその子会社及び関連会社（以下、当社と併せて「当社グループ」と総称します。）の財務情報、経営情報等の提供を目的としたものです。

本資料に記載されている当社グループ以外の企業等に関わる情報及び当社グループ以外の第三者の作成に係る情報は、公開情報等から引用したものであり、当社は、かかる情報の正確性、完全性及び適切性等について何らの検証も行っておらず、また、これを保証するものではありません。

なお、本資料に含まれる全ての情報は、予告なしに変更される場合があります。

本資料は、当社の有価証券の取得に係る投資勧誘を目的としたものではなく、当社の有価証券への投資判断にあたって必要な全ての情報が含まれているわけではありません。

Wow the World! **gumi**